

ПРИМЕНЕНИЕ МУЗЫКАЛЬНО-КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ МУЗЫКИ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

XXI век – реальность наших дней. В жизни школы очень многое изменилось. Современные школьники совершенно по-другому воспринимают окружающий мир, прекрасно владея компьютерной техникой: они знают, где и каким способом добыть необходимо важную и нужную информацию; соответственно, изменяется и сам статус, роль учителя, важнейшей задачей которых по-прежнему является обеспечение интеллектуального, нравственного, культурного, физического развития подрастающего поколения, и делать это устаревшими способами и средствами невозможно.

Необходимо внедрение инновационных научных достижений педагогики, и технических средств в повседневную жизнь школьников. Особенно важно заинтересовать учеников непосредственно самим процессом обучения, поддерживая их в этот сложный момент, направить действия в нужное русло, и самое главное – развивать их творческие способности, в частности, музыкальные. Огромную помощь в этом процессе могут оказать компьютерные технологии и школьная студия звукозаписи.

В данной области уже есть новаторы, педагоги-исследователи, которые освещают подобные вопросы. Среди них особый интерес представляют такие, как формирование и развитие электронного музыкального творчества (И. Красильников, И. Айдарова, Н. Глаголева, С. Пучков, М. Светлов); использование и применение музыкально-компьютерных технологий в музыкальном образовании школьников (Г. Машошина, Д. Семенова, Ж. Кармазина, А. Бороздин Т. Затымина, Э. Зауторова, О.Тарачева); развитие музыкального слуха у младших школьников в процессе электронного музицирования (А. Гимро); компьютер в музыкальном образовании детей (Т. Цареградская, А. Апухтин); работа в музыкально-компьютерных студиях (В. Кадина).

Не менее важное место в данной проблеме занимают вопросы музыкальных технологий как информационного поля в современной культуре (Е. В. Назайкинский, А. Волков-Ланнит, Е. Дуков, Е. Шашеро, А. Коровина, Г. Котляренко, Р. Кунафин, А. Айги, А. Шнитке, А. Варгафтик, Д. Ухов); массового творчества на основе компьютерных систем (Н. Наумов, Д. Садомская, Л. Литягина, М. Капустин, Ю. Петелин, Д. Рабин, В. Кальян, Р Браун, Д. Дубровский, Ю. Pags). Не остались без внимания и проблемы истории создания электронных музыкальных инструментов (Н. Хомутская, П. Живакин); сохранности здоровья при использовании музыкально-компьютерных технологий (О. Приходько, Е. Бирюлева) и другие различные вопросы по использованию музыкально-компьютерных технологий

(Е. Орлова, М. Катюган, В. Белунцова, В. Пешняк, В. Чудина, А. Пресняков, В. Медников) [6, 234].

Реформирование российского образования включает множество направлений, одним из которых является использование инновационных технологий в образовательном процессе. Постепенно происходит внедрение новых технологий в педагогический процесс и деятельность образовательных учреждений, что помогает создать предпосылки для нетрадиционного приобщения учащихся к изучению предмета как музыка, делает обучение более интересным и эффективным.

В государственном образовательном стандарте для предметов образовательной области «Искусство» приводятся рекомендации по использованию различных компьютерных технологий в процессе образования. В современное время компьютерные технологии можно рассматривать как неоспоримо важное средство инновации образования, которое призвано изменить роли и функции участников процесса образования, а также постепенно повышать качество обучения учеников.

Главными целями работы учителей музыки, несомненно, являются идеи формирования эстетического вкуса детей, воспитание его на лучших образцах классической, народной, эстрадной музыки, развитие его эмоциональных и душевных качеств. Традиционные формы преподавания обновляются с учетом требований современности. Для обучения, воспитания и развития музыкальных способностей на уроках музыки, развития творческого потенциала детей педагоги могли бы внедрять новое направление в работе – комплексный подход к учебно-воспитательному процессу, введя в него новые и архиважные для формирования творческой личности направления: обучение на музыкальном инструменте, использование на уроке элементов сольфеджио, занятия вокалом, применение возможностей студийной записи [1, 48].

В журнале «Музыка в школе» содержится информация о том, как учителя используют компьютер на учебных музыкальных занятиях. Так, доктор педагогических наук И. М. Красильников (г. Москва) опубликовал ряд своих работ. В статье «Содержание и методы обучения музицированию на компьютере в общеобразовательной школе» он подробно описывает свои занятия со школьниками. Компьютер им используется как музыкальный инструмент. Для этого компьютер оснащается звуковой картой, звуковыми колонками и присоединяется с помощью MIDI-адаптера и MIDI-кабеля к электронному клавишному инструменту. Получается что-то вроде синтезатора. Однако это устройство отличается разнообразным набором музыкальных возможностей, а возможности зависят от программного обеспечения.

И. М. Красильников использует компьютер на уроке для исполнения музыки – играет самостоятельно или в ансамбле, взаимодействуя с учащимися. Музицирование на компьютере в рамках урока учащиеся

воспринимают с удовольствием. Желающих учиться играть и ощутить «на себе» что такое быть музыкантом – весь класс [2, 28-29].

Данную методику используют многие образовательные учреждения, такие как: средняя общеобразовательная школа №8 с углубленным изучением предметов музыкального цикла «Музыка» г. Санкт-Петербург; Дворец детского творчества г. Железнодорожный, Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена и др.

Процесс обучения музицированию на клавишных синтезаторах или других музыкальных инструментах переносится на процесс обучения музицированию на компьютере. Вместе с тем, разные музыкальные программы имеют специфику, музицирование на их основе отличается от музицирования на инструменте. Компьютерные программы для создания музыки подразделяются на MIDI-секвенсоры, аудиоредакторы, виртуальные синтезаторы и т.д. Для общеобразовательной школы И. М. Красильников советует программы двух типов: музыкальные конструкторы (без электронной музыкальной клавиатуры) и автоаранжировщики. Музыкальные конструкторы «DoReMix», «Music generator», «Dance Machine» – это программы с большим количеством звуковых заготовок, так называемых сэмплов, в их числе – ритмические рисунки ударных, баса, гитар, медных духовых, струнных, звуковых эффектов, фраз, исполняемых голосом и др.

Заготовки находятся в соответствии друг с другом по ритму, гармонии, громкости и т.д. Пользователь (ученик) свободно комбинирует их, составляет в рабочем окне программы некую мозаику. Музыка в таких программах создается предельно просто. Музыкальные операции совершаются по слуху, даже без знания нотной грамоты. Безусловно, музицирование в таком варианте достижимо. Однако, авторского содержания здесь немного, так как используются готовые образцы и примеры, созданные музыкантом-программистом, автором программы, который уже запрограммировал стилистику и жанр, хотя и бывают случаи, когда преподаватель раскрывает творческий потенциал ученика и находит в нем задатки будущего композитора. Самое главное – это научить ребят создавать из имеющихся заготовок цельную, яркую музыкальную композицию, потому как именно таким способом можно развить музыкальные способности обучающихся.

Учеников обучают основам составления композиции, структуре (вступление, экспозиция, середина, реприза и кода). У каждой структурной части есть свои задачи. Например, задача вступления – подготовить появление экспозиции. В этой связи отбираются такие сэмплы и их конфигурации, которые имеют некоторую общность с основным разделом композиции. В экспозиции рекомендуется использовать сэмплы, отличающиеся метроритмической и ладогармонической устойчивостью (в отличие от вступления), мелодической закругленностью. Для экспозиции характерно наличие фактурной канвы, двух-трех чередующихся родственных

сэмплов – это вносит необходимую вариативность. Вообще, каждая часть сочинения выстраивается в заданной изначально логике. Задействуются три принципа – тождества, контраста и вариационности, свойственных процессу музыкального развития [4, 124-125].

Понимание действия этих принципов служит развитию музыкальности учащихся, формированию творческих навыков на уроках музыки. Гармоническая основа композиции создается также из сэмплов, это требует от ребят чуткости слуха, то же самое относится к регистровому оформлению композиции: если долго находиться в басах или верхах, то звучание становится неоригинальным, а то и вовсе бедным. Надо научиться задействовать в процессе музыкального развертывания все регистры, стремиться к логичности звучания.

И. М. Красильников подробно подчеркивает и описывает процесс создания музыки на основе «конструкторов» с учетом трех координат – горизонтали, вертикали и глубины; в этом случае появится осмысленная музыкальная композиция. Представляют интерес его методические рекомендации:

- На начальном этапе ученики учатся грамотно составлять простые музыкальные построения, постепенно нацеливаются на создание протяженных композиций.

- Начинать работу на основе программ «музыкальных конструкторов» следует с простых базовых операций, переходя к более сложным.

- Важно все время заставлять учеников действовать осмысленно, продумывать план будущего сочинения в целом и в деталях.

- Необходимо постепенно приобщать учащихся к музыкальным понятиям, связанным с конкретным видом их компьютерного музицирования (метр, ритм, лад, гармония, фактура, композиционная форма и ее основные разделы).

- Оценивание творческого продукта учащихся возможно по степени оригинальности организации музыкального материала, выбранной драматургической линии, в фактуре и звуковом оформлении, в конечном итоге, в образном содержании создаваемого произведения.

- Важно чередовать работу за компьютером с традиционными видами музыкальной деятельности – пением, слушанием музыки, игрой на музыкальном инструменте.

- Не следует перегружать детей работой в «конструкторах» из-за стилистической простоты звуковых шаблонов большинства редакторов этого типа – это может отрицательно сказаться на формировании музыкального вкуса учащихся [3, 19-21].

И. М. Красильников в настоящее время является лидером в освещении вопроса использования компьютера в музыкальном образовании школьников. Также им был накоплен опыт обучения учащихся работе на основе программ-автоаранжировщиков. Автоаранжировщики – это программы, предназначенные для создания музыкальной аранжировки,

которые в автоматическом режиме выполняют значительную часть данной работы.

Примеры программ – автоаранжировщиков – «Visual Arranger», «Jammer Band and vohider». Работа с такой программой происходит таким образом: ученику дается какая-либо мелодия, он ее исполняет правой рукой на синтезаторе, а левой рукой воспроизводится гармония. Программа автоаранжировщика помогает создать оркестровое звучание партий для различных инструментов. Выбор комплекса инструментов в соответствии с характерными особенностями музыки такими, как «латино», «поп», «классика» и другими стилями музыкальных направлений. Главная задача – достижение органичной целостности всех элементов аранжировки, развитие заложенных в авторском произведении музыкальные идеи [3, 31].

Традиционно звукозапись производится в звукозаписывающих студиях на специальном профессиональном оборудовании для достижения максимально возможного качества звука. Существует два типа звукозаписывающих студий: мультимедийные и аналоговые.

В аналоговых студиях процесс сведения и мастеринга зачастую происходит через главный микшерный пульт в реальном времени, а финальный микс, то есть конечная обработка и сам конечный продукт записывается на цифровой носитель (DAT-кассета, RAID-массив, жесткий диск и т. д.). В мультимедийных студиях «сердцем» является компьютер, который оснащен таким же профессиональным оборудованием, правда, в котором уже происходит оцифровка сигнала и его последующая нелинейная обработка специальными средствами как сведение и мастеринг. Сам процесс звукозаписи конечно же является делом звукооператоров (слежение непосредственно за процессом звукозаписи, установка микрофонов и оборудования) и звукорежиссеров (сведение и мастеринг), в нашем случае педагог должен быть компетентным и обладать хотя бы базовыми знаниями в области звукорежиссуры [5, 204].

Хочется представить процесс записи музыкального произведения, минуя сочинение и аранжировку. Для начала необходимо обеспечить минимальным техническим оснащением, которое включает:

- персональный компьютер или ноутбук;
- звуковая записывающая карта («Focusrite» Scarlett 6i6);
- шнуры (Jack-jack или jack-xlr);
- конденсаторный микрофон (Октава 105);
- вокальный микрофон («Шур» 58a beta);
- наушники и колонки.

Рассмотрим на примере записи русской народной песни «Поруха, Параня». Для создания, записи и микширования музыки потребуются музыкальная программа-редактор «Cubase». Задача состоит в создании трека русской народной песни, аранжированной в современном стиле и начинаем записывать всё по порядку. Алгоритм действий таков.

В первую очередь, прописываем партию гитары, ее не подзвучиваем через микрофон, а снимаем звук через jack-jack. Все присутствующие могут услышать через колонки, как производится запись и тем более прослушать результат. Далее мы записываем вокал, и здесь уже есть некие трудности, объясним их причину. Чтобы записывать вокал, нам нужен микрофон, соответственно, люди, которые присутствуют в кабинете, не смогут услышать саму запись через колонки, потому что звук будет выходить через наушники, чтобы не было лишнего наложения гитары, которое в тот момент будет звучать при записи.

Последнее, что мы будем записывать – это перкуссия. Делаем небольшие украшения и стабильный ритм на всю композицию. Запись производится также через jack-jack, и присутствующие могут прослушать через колонки сам процесс записи этой дорожки. Ну и, конечно же, подводим итог, прослушивая то, что у нас получилось.

Не стоит забывать, что сама запись – это только один из этапов работы в школьной студии звукозаписи. Впоследствии, мы начинаем работать над процессом, который имеет название – «сведение». Все записанные партии, для начала, мы объединяем в один микс, чтобы произведение звучало равномерно, а также, чтобы на протяжении всей песни не было «недочетов».

После того, как мы выровняли все партии между собой, мы работаем над «динамикой». Есть главенствующие партии, и, соответственно, побочные. Очень занимательный факт, что при работе над точными настройками звука мы можем пользоваться различными функциями, программного обеспечения «Cubase» – например, панорама.

Чтобы сделать наш музыкальный трек более глубоким, интересным, и необычным, мы пользуемся панорамированием, то есть «разводим» отдельные партии по разные стороны колонок. Этот эффект помогает превратить из привычного простого и плоского звука в настоящее стерео. Контраст и переливание звуков с разных колонок вносит определенный шарм любому произведению.

После стандартных настроек, мы занимаемся непременно микшированием. По своей сути – микширование, самый сложный этап из всех вышеизложенных. Одной из проблем для любого преподавателя, а в частности и самих детей, служит знание специфики звука, но важнейшей задачей микширования является качество звука, конечный результат. Нужно много анализировать и слушать, прежде чем сохранять итог, так как даже у одного музыкального инструмента может быть огромное количество тембров. Ну и, конечно же, распределение частот (низких, средних, высоких) дабы подчеркнуть самое важное в инструменте или голосе, придать им краску.

Безусловно, для уроков музыки педагог может и должен экспериментировать с представлением музыкального материала для учащихся. Работая со звукозаписывающим программным обеспечением,

можно создавать и записывать любые композиции и фонограммы, создавая как новый материал, так и «осовременивая» старый, подключая к этому процессу учеников.

Таким образом, применение музыкально-компьютерных технологий открывает большие перспективы и возможности в работе учителей на уроках музыки, появляется возможность приобщать к новым формам музыкальной деятельности учащихся и тем самым эффективно развивать их не только в музыкальном, но и общекультурном, личностном плане.

Литература:

1. Красильников, И. М. Обучение электронному музицированию на уроках в общеобразовательной школе / И. М. Красильников // Искусство в школе. – 2003. – №3. – С.47-51.
2. Красильников, И. М. Цифровые технологии в музыке: педагогические творческие перспективы / И. М. Красильников // Педагогика. – 2001. – №10. – С. 26-29.
3. Красильников, И. М., Глаголева, Н. А. Электронное музыкальное творчество в общеобразовательной школе (младшие классы): Учебно-методическое пособие / И. М. Красильников, Н. А. Глаголева. – М.: Ижица. – М., 2004. – 65 с.
4. Петелин, Р. Ю. Звуковая студия в РС / Р. Ю. Петелин, Ю. В. Петелин. – СПб.: БХВ-Санкт-Петербург, 1998. – 256 с.
5. Петелин, Р.Ю. Steinberg Cubase. Создание музыки на компьютере / Ю. Петелин, Ю. В. Петелин. – СПб.: БХВ-Петербург, 2015. – 768 с.
6. Юланова, Д. М. Использование музыкально-компьютерных технологий на уроках музыки в общеобразовательной школе / Д. М. Юланова // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. – 2009. – №98. – С. 233-236.

И. Ф. Камалова, Г. Р. Мутугуллина

ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МЕНЕДЖМЕНТА В РАБОТЕ МОЛОДЕЖНЫХ ДОБРОВОЛЬЧЕСКИХ ОРГАНИЗАЦИЙ

На сегодняшний день современная Россия находится на этапе экономических, социальных и общественно-политических изменений во всех сферах общества. При этом основными аспектами развития общественной системы являются функционирование и взаимодействие таких сфер, как правовое государство, рыночная экономика и гражданское общество. Важное место в этом процессе занимает деятельность различных молодежных организаций и объединений, таких как добровольческие организации.

Обращаясь к западному опыту становления гражданского общества, рассмотрим процесс развития добровольчества. В эпоху индустриализации данный феномен в западной социологии стал обозначаться как